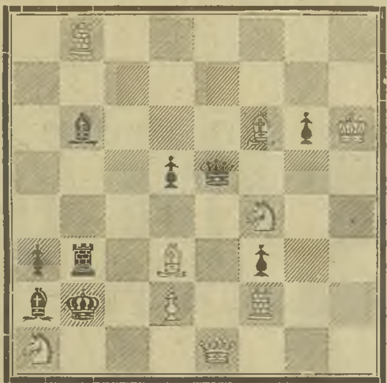
Nr 3 Marzec 1930 Rok IV

ŚWIAT SZACHOWY

K. A. L. KUBBEL

I—II nagroda ex aequo



Mat w 2 posunięciach

Redakcja i Administracja
Warszawa, Wierzbowa 8

CENA Zł. 1.20

Nr. 3 MARZEC 1930 ROK IV

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551.

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od godz. 7 do 10 wiecz.

RYSZARD RÈTI.

Z techniki kombinacji szachowej

Fragment z dzieła „Die Meister des Schachbretts".j

Wiele osób wyobraża sobie, iż umiejętności kombinacji szachowej nie można się nauczyć, że jest to jedynie kwestja wrodzonego talentu, na który się składają dwa czynniki: zdolność, dokładnego obliczania oraz fantazja. Jednak każdy doświadczony gracz zdaje sobie sprawę, że ten rozpowszechniony pogląd jest zupełnie błędny. Wie on dobrze, że na większość kombinacji, jakie się w partji nasuwają, może nawet prawie na wszystkie, składają się znane elementy, jak np. słynne poświęcenie gońca na f7 lub h7, nad którem żaden dobry gracz nie potrzebuje się długo zastanawiać. To zresztą, że zdolność do kombinacji można rozwinąć przez pracę, będzie dla nas oczywiste, jeśli zastanowimy się oddzielnie nad każdym z jej dwóch czynników składowych. Zapewne nikt nie będzie miał wątpliwości co do tego, że zdolność do obliczania posunięć zwiększa się w miarę nabywania przez nas wprawy. Jeśli chodzi natomiast o dar wyobraźni, która stwarza w kombinacji szachowej niezbędne pomysły i niespodzianki, to wiemy przecież z psychologji, że nie może ona nigdy stworzyć nic całkowicie nowego, a jedynie wiąże w sposób mniej czy więcej fantastyczny znane

uprzednio elementy; im więcej elementów znamy, tem bardziej zwiększa się bogactwo naszej wyobraźni.

Byłoby bardzo wdzięcznem zadaniem napisanie wyczerpującej teorji kombinacji szachowej, któraby zgrupowała typy kombinacji, występujące w różnych formach i któraby następnie wyjaśniła, jakie momenty mają zasadnicze znaczenie przy ocenie poprawności kombinacji i techniki jej przeprowadzenia.

Narazie chcemy tu wskazać na jeden z takich typów, i to nie na popularną do przesytu ofiarę gońca na h7 z następnem Sg5 i Hh5, a na współdziałanie Hetmana i Wieży przy ataku. i przy bezpośred niem natarciu na pozycję czarnego Króla. Odbywa się ono zazwyczaj bądź po linji h, bądź też, jeśli Król cofnął się na h7 lub g7, a biały Hetman i Wieża wtargnęły na 8 linję, po tej ostatniej linji w kierunku poziomym.

Przy tej grupie kombinacji należy kierować się jednem zasadniczem prawidłem, znając które znajdziemy właściwą drogę, podczas gdy gracze, którzy go nie znają, zaplączą się w wielkiej liczbie warjantów i zazwyczaj nie będą w stanie znaleźć rozwiązania. Prawidło to głosi, że z wyjątkiem wypadków, w których Hetman może niezwłocznie matować, lepiej ustawiać wieżę przed Hetmanem, cofając ostatniego wtył. Przy atakach matowych Hetmanem i Gońcem postępujemy odwrotnie; Hetman musi tam stać przed Gońcem, który naogół mógłby dać jedynie nieszkodliwy szach. Wskutek tego zazwyczaj gracze, którzy nie znają powyższego prawidła zazwyczaj również atakując Hetmanem i Wieżą wybierają błędne w tym wypadku ustanowienie figur. Prawidło nasze da się bardzo łatwo logicznie uzasadnić. Wieża dając szach na h8 zmusza Króla nieprzyjacielskiego, który schronił się przy ataku w kierunku pionowym (po linji h) na g8 a przy ataku w kierunku poziomym (na 8-ej linji) na h7, do opuszczenia swego schroniska i pójścia na f7, ewentualnie na g6. Hetman może następnie prowadzić atak dalej, podczas gdy wieża musi narazie pozostać na h8, by nie dać Królowi powrócić na dawne miejsce. Gdyby w naszym wypadku Hetman stał przed Wieżą, i gdyby on dał szach na h8, wówczas najsilniejsza figura pozostałaby podczas najbliższych posunięć bezczynna, a do dalszego ataku na Króla pozostałaby Wieża, której operacje naogół nie będą uwieńczone powodzeniem. Zresztą przy właściwem ustawieniu figur, t. j. gdy Hetman stoi za Wieżą, można częściej zbudować nieuchronną groźbę mata, Hetman bowiem może broniąc Wieżę, odciąć równocześnie Królowi po przekątnej drogę do ucieczki w bok

Taki najprostszy przykład widzimy w poniższej partji.

Białe:		Czarne:
Zukertort		**Anderssen**
1.	e2—e4	c7—c5
2.	Sg1—f3	e7—e6
3.	d2—d4	c5×d4
4.	Sf3×d4	Sg8—f6
5.	Sb1—c3	Gf8—b4
6.	Gf1—d3	Sb8—c6
7.	Gc1—e3	d7—d5
8.	e4×d5	Sf6×d5
9.	Sd4×c6	b7×c6
10.	0—0	Sd5×c3

Na taką myśl nie wpadłby żaden współczesny gracz. Każdy zabiłby bez wahania na e3. Ale wtedy było jeszcze bardzo daleko do groźby śmierci remisowej sza-

chów i prowokowano bez zastanowienia kombinacje, które musiały skończyć się przegraną.

11. b2×c3 Gb4×c3
12. Wa1—b1 0—0
13. Wb1—b3 Gc3—a5
14. Ge3—c5 Wf8—e8
15. Gd3×h7† Kg8×h7
16. Hd1—h5† Kh7—g8
17. Wb3—h3 f7—f6



Mamy teraz pozycję typową dla ataku na linji h. Na pierwszy rzut oką ma się wrażenie, jakgdyby białe musiały się zadowolnić wiecznym szachem. Wydaje się tak jednak jedynie dlatego, że Hetman stoi przed Wieżą. Gdyby te figury przestawić białe dawałyby mata w trzech posunięciach. W pozycji w partji czarne są tak bezbronne, że białe mają czas przegrupować ustawienie figur.

18. Hh5—g6 Gc8—a6
19, Wh3—h7 Hd8—c7
20. Hg6—h5 —

i mat w paru posunięciach.

Rozpatrzymy teraz przykład ataku na ósmej linji.

Czarne: Réti



Białe: Tartakower

Powyższa pozycja zdarzyła się w matchowej partji granej w roku 1914. Czarne pozwoliły białym zrobić Hetmana by grać na atak. Nastąpiło teraz:

1. c7—c8H Wd6—d1
2. Hg3—f? Hf1—h1†
3. Kh2—g3 Hh1—e1†

3. Sh5† byłoby zdecydowanym błędem, gdyż białe poświęciłyby wówczas swego starego Hetmana dając nowym niezwłocznie mata.

Pozornie wydaje się, że czarne muszą zadowolić się jedynie nierozegraną. Po dłuższem szukaniu jednak znajdują one sposób, by ustawić Hetmana za Wieżą, a potem atak już szybko osiąga skutek.

4. Kg3—h2 De1—e5†!

Białe nie mogą grać na to g2 — g3, gdyż czarne dałyby szybko mata grając Gd5! 6. D×d1, Db2†

5. Df3—g3 De5—a1!

Tym posunięciem czarne osiągnęły właściwą pozycję. Dużo słabiej byłoby Wh1†, gdyż wówczas białe za figurę miałyby niebezpiecznego wolnego piona.

6. Dg3—d6 —

Próba przeciwakcji, na którą czarne nie zwracają uwagi. Dłuższy, choć również bezskuteczny opór dałoby 6. Dg3—e3, Wd1—h1†, 7. Kh2—g3. Sf6—h5†, 8. Kg3—f3, Wh1—f1†, i t. d.

— Wd1—h1†
7. Kh2—g3 Da1—c3†

Białe się poddały.

[Jako dalsza ilustracja podana jest w książce znana już naszym czytelnikom partja Dr. Alechin—Appel (Świat Szachowy rok 1929, str. 8).

W posunięciach 21—24 mistrz świata w właściwym szyku bojowym ustawia wieżę i hetmana].

O Korespondencyjnej grze szachowej.

Prawdopodobnie należy genezę korespodencyjnej gry szachowej odnieść do chwili, gdy zrodził się pomysł utrwalania przebiegu gry zapomocą oznaczenia pól na szachownicy. Dokładniejsze jednakże wiadomości pochodzą dopiero z pierwszego ćwierćwiecza 19 stulecia w latach bowiem 1824—1828 rozegrały ze sobą Londyński z Edinburgskim Klubem Szachowym 5 partyj korespondencyjnych. Nagrodą był srebrny puhar, wygrany przez Edinburg w stosunku 3 : 2. Równocześnie odbywał się match korespondencyjny między Amsterdamem a Rotterdamem, w 1834 doszło do walki między Paryżem a Londynem a w dalszych latach tegoż stulecia rozegrano szereg matchów międzymiastowych, z których najważniejsze: Paryż—Budapeszt, Berlin—Poznań, Berlin—Lipsk, Warszawa—Moskwa, Berlin—Riga, Warszawa — Praga czeska. Partje wtedy rozegrane stanowią niezmiernie bogaty dorobek teorji szachowej.

W ślad za rozgrywaniem partyj szachowych drogą pocztową poszły niebawem matche szachowe w drodze telegraficznej a ostatnio i radjowej.

Tymczasem wielkie rzesze amatorów szachowych, rozrzuconych po całej kuli ziemskiej, w szczególności szachiści, przykuci przez los do takich miejscowości, w których ze względu na brak odpowiednich partnerów skazani są na zanik zdolności szachowych, z ogromną radością powitali korespondencyjny system szachowego obcowania.

O ogromnem znaczeniu tego „wynalazku" zdały sobie też bardzo prędko sprawę redakcje pism i działów szachowych i wprowadziły stałe turnieje korespondencyjne dla swych czytelników: „Szachista Polski" (przed wojną) doskonale takie turnieje organizował i przyczynił się do tego, że szachiści polscy zetknęli się ze światem.

W ostatnich czasach bardzo ruchliwa „Wiener Schachzeitung" dużo uwagi poświęciła grze korespondencyjnej, zyskując przez to moc prenumeratorów. Wśród uczestników turniejów tego poczytnego pisma szachowego spotykamy też wielu polaków, którzy niejednokrotnie wybitne zajmują miejsca.

W 1928 r, poraz pierwszy powstał Międzynarodowy Związek Szachistów Koresp. pod nazwą I. C. S. B. 1928 („Internationaler Correspondenz - Schachbund"), który wydaje dwa razy w miesiącu organ „Briefschach". Za przykładem tegoż Związku w tym samym jeszcze roku organizuje się (także w Berlinie) I. F. S. B. („Internationaler Fern-Schachbund"), którego organ ukazuje się jako dodatek do „Kagans Schachmachpichten". *A w reszcie w z. r. zawiązał się* z inicjatywy Dr. M. Grossa (Karlovac, S. H. S.) *Wszechsłowiański Związek Szachowy*, do którego przystąpiło wielu szachistów z Polski. Patrz komunikaty tego Związku w „Świecie Szachowem" z 1929 r.)

Wprowadzając więc turnieje korespondencyjne „Świat Szachowy" wypełnia poważną lukę w życiu szachowem Polski. Niewątpliwje szerokie warstwy szachistów polskich z uznaniem powitają ten brak, szczególnie rozsiani po miasteczkach i po wsiach miłośnicy gry na 64 polach.

W. Geier.

PARTJA Nr. 248

Turniej w Nicei 1930.
Obrona Alechina.

Białe:	Czarne:
Dr. S. Tartakower	**E. Colle.**

1. e2—e4 Sg8—f6
2. Sb1—c3 d7—d5
3. e4—e5 —

Częściej używane jest wprawdzie 3. e×d5, ale posunięcie w partji daje więcej sposobności do walki.

3. — Sf6—d7

Czy wymiana po 3... d4 4. e×f6, d×c3 5. b×c3, g×f6 6. d4 i t. d. jest dla czarnych dogodniejsza, to rzecz do zbadania.

4. Sc3×d5 —

Jest to wstęp do następnego, bardzo zręcznego odwrotu. zastosowanego po raz pierwszy przez Nimcowicza w Baden-Baden 1925. Również dobrym pomysłem byłby ruch 4. e6, f×e6 5. d4 i t.d. przyczem czarne uczyniłyby najlepiej oddając zabranego piona, w celu oswobodzenia się.

4. — Sd7×e5
5. Sd5—e3 Sb8—c6

Oczywiście ten szybki rozwój figur uważamy za lepszy niż ruch pionem na c5, po którym nastąpiłby manewr H. Müllera 6. f4!, Sec6 7. Gc4, g6 8. Sf3, Gg7 9. 0—0, Sd4 10 c3, Sf5 11. d4 i t. d. jak w partji Brinckmann—Takacs (Rogaszka 1929)

6. b2—b3 —

Typowo współczesna gra na skrzydłach. Słabiej zagrano w partji Mieses–Reti (Baden-Baden 1925) 6. Sf3, Sf3† 7. H×f3, g6. 8. Gb5, Gd7 9. d4, Gg7 i t. d.

6. — g7—g5

Energiczna nowość, nietylko bowiem przeciwstawia się fianchettu białych na hetmańskiem skrzydle, ale również paruje groźbę przepędzenia skoczka przez f4.

Spokojniejszy przebieg miała partja Nimcowicz — Reti (Baden-Baden 1925) 6... e6 7. Gb2, Ge7 i t. d.

7. Gc1—b2 —

Właściwe posunięcie, gdyż klucz do pozycji leży w centrum, to jest w możliwie szybkiem zagrożeniu i umocnieniu punktu d4, dlatego zarzuca biały wątpliwe przedsięwzięcia na skrzydle królewskiem, jak 7. h4, g4!, lub 7. Sf3, S×f3† 8. H×f3, Gg7, lub też 7. Hh5, h6

7. — Gf8—g7

Z groźbą wymiany 8... Sf3† 9. S×f3, G×b2 10. Wb1, Gf6 i utrzymaniem pary gońców.

8. d2—d4 Se5—g6
9. Gf1—b5 Hd8—d6

Umacnia pole c6, grozi Hb4†, i przygotowuje równocześnie długą roszadę, która daje szanse na wyrównanie. Dlatego byłoby słabszem 9... Gd7. 10. Hd2, a6 (konieczna strata tempa) 11. G×c6, G×c6 12. 0—0—0, Hd6 13. d5!, G×b2† 14. K×b2, Hf6† (lub też 14... 0—0—0 Hc3). 15. Hc3, H×c3† 16. K×c3, Gd7 (lub też 16... 0—0—0 17. Sf3 z zyskiem piona) 17. Sf3 i t. d. i białe uzyskują wyraźną przewagę pozycyjną.

10. Hd1—d2 Gc8—d7
11. 0—0—0 0—0—0

Z groźbą zdobycia piona przez S×d4

12. Sg1—e2 —

Bardziej elastyczne i silne, aniżeli Sf3. Oczywiście nie jest wskazanem grać 12. G×c6, lub d5, gdyż wpierw koniecznem jest skonsolidowanie i rozwój figur.

12. — Sg6—f4

Teraz rozpoczynają czarne wyraźną akcję. Ruchy 12... a6, lub Hb4, lub też Sb4 byłyby tylko niepotrzebną stratą czasu.

13. Se2×f4 g5×f4

Lub też 13... H×f4 14. G×c6 (bardziej celowe niż Sd5) 14... G×c6 15. d5, G×b2† 16. K×b2 i t. d. z lepszą dla białych pozycją w centrum.

14. Se3—c4 Hd6—g6

Albo też 14.. Hb4 15. H×b4, S×b4 16. G×d7†, W×d7 17. a3, Sd5 (17... Sc6 18. d5, Gb2† 19. K×b2) 18. Whe1, również z lepiej zorganizowaną grą białą. Zato byłaby gra uproszczona, podczas, gdy teraz grozi czarnym wiele niebezpieczeństw.

Chwilowo obroniły wprawdzie czarne piona f4 (H×f4??, Gh6) i nawet grożą zdobyciem piona przez 15... S×d4. Dlatego białe zagrały:

15. d4—d5 f4-f3

W zrozumieniu, że po 15... Sb8 (15... Gb2† 16. K×b2, Hf6† 17. Kb1 i t. d.) 16. G×d7†, S×d7 17. f3 (lub też G×g7, H×g7 18. H×f4 i t. d.) przewaga pozycji białej będzie wystarczająca.

Również po 15... a6 16. G×c6, G×c6 17. Se5, G×e5 18, G×e5, W×d5 19. H×f4 itd. białe zatrzymują w swym ręku inicjatywę.

16. g2×f3 —

Lekkomyślnem byłoby oczywiście 16. d×c6? z powodu odpowiedzi G×c6.

16. — Gg7×b2†
17. Kc1×b2 a7—a6

Na Ge6 nastąpi poprostu Hc3!, podobnie jak i na Hf6† z przewagą białych.

18. Gb5×c6 Gd7×c6
19. Hd2—c3! Gc6—b5



20. d5—d6 —

Początek pięknej gry.

Mało odważne byłoby 20. Whg1, Hf6 21. H×f6, e×f6 22, Wg7 (22. Se3, Ge2 i G×f3) 22... G×c4 23. b×c4. Wd7 i przewaga białych spadłaby do minimum.

20. — e7×d6

Najlepsze i jedyne. Po 20... G×c4 nastąpi 21. d×e7! Wde8 22. b×c4! z przewagą w centrum, a jeśli 20... Hf6? (lub 20. Whe8?) to 21. Sb6†, Kb8 22. d×c7† z wygraną.

21. Wh1—g1! —

Tylko dzięki temu posunięciu wzmaga się atak białych. Nic pozytywnego nie dałoby ani 21. W×d6, ani też 21. S×d6†, Kb8 22. S×b5, a×b5 i t. d., ani w końcu Sb6†, Kc8 22. Sd5, c6!

21. — Hg6—h5

Znowu najlepsze, gdyż po He6 nastąpi 22. Wge1, Hh3 23. S×d6†, Kb8 24. Sf7 z wygraniem jakości.

22. Wd1—d5! —

Daleko obmyślona gra. Czarne mają chwilowo wolnego piona h więcej, który może okazać się groźny w końcówce. Ale partja rozstrzyga się w grze środkowej.

22. — Hh5×h2
23. Sc6×d5† Kc8—b8
24. Sd6×b5! —

Droga tego skoczka b1—c3—d5—e3 (centralizacje) c4—d6—b5 jest godna uwagi. Mniej celowem byłoby zamiast posunięcia w partji 24. S×f7, gdyż czarne poprostu zagrają 24... Wdf8 25. S×h8, H×g1, lub też po 25. Wgd1, nastąpi Whg8.

24. — a6×b5

Oczywiście nie 24... W×d5 25. H×h8†, ani też 24... H×g1 25. H×c7†.

25. Wg1—d1! Wd8—c8

Koniecznie, gdyż po 25... Kc8 26. Hf6 i t. d. lub po 25... Hh4 26. Wd7! z wygraną.

26. Wd5×b5 c7—c6

Inny bardzo ciekawy przebieg gry nastąpiłby po 26... H×f2 27. Wd4! (z podwójnym celem: 1) odcięcie czarnego hetmana 2) równoczesny atak. Mniej przekonywujący byłby ruch 27. Hc6, gdyż czarne nie grałyby 27... b6 28. Wb4!, lecz spokojnie 27... Ha7 28. Wd5, h5!! 29. Wb4, h4, 30. Wdb5, b6, i t. d.) 27... c6 (Na 27... Whd8 nastąpiłaby piękna ofiara wieży 28. W×b7!!, K×b7 29. Hb4†, Kc6 30. Ha4†, Kb6! 31. Wb4† Kc5 32. Ha7†!, K×b4 33. H×f2, Wh8 34. a4 i t. d. podczas, gdy teraz 28. Wb7†, K×b7 29. Hb4†, Ka6! 30. Ha4†, Kb6 prowadzi tylko do wiecznego szachu) 28. Wa5, Whd8 29. Wda4 i pierścień wokół króla jest coraz ciaśniejszy.

27. Wb5—e5! —

Mniej przekonywującem byłoby 27. Wa5, lub 27. Wb6 z powodu 27... Hc7.

Mniej też dawała wymiana 27. He5†, H×e5 28. W×e5, podczas, gdy ofiara 27. W×b7†, K×b7 28. Wd7†, Wc7! 29. W×c7†, K×c7 30. H×h8, h5 i t. d. w najlepszym wypadku zapewniała remis.

Podwójna rola posunięcia w partji polega na odcięciu czarnego hetmana od pola c7, jak również na groźbie zajęcia 7 linji, które zmusza czarne do odpowiedzi:

27. — Wc8—c7

28. We5—a5! —

Teraz ten ruch grozi biciem na h8 przez co ważne tempo zostało uzyskane. Innemi słowy cały atak matowy jest precyzyjnie pomyślany i przeprowadzony, gdyż czarne, gdyby nie straciły tempa mogłyby obronić się przed wszystkiemi groźbami.

28. — Wh8—e8

29. Hc3—d4 —

Znowu najlepiej, słabszem byłoby 29. Hc5, gdyż nastąpiłoby Wce7!

29. — Wc7—e7

Na 29... c5 nastąpi 30. Ha4 z wygraną. Teraz grozi powrót czarnego hetmana na c7 np. 30. Hb6, Hc7! 31. Ha7† Kc8 32. Ha8†, Hb8 i czarne są uratowane.

30. f3—f4! Hh2—h6

31. Hd4—b6 Hh6—g7†

Lub też na 31.. Hf6† 32. Ka3! Wc8 (32... We2 33. Wd7. Jeżeli jednak 32... We6 to 33. Ha7† Kc7, 34 Wd7†!!, K×d7 35. Hb7†, Kd6 36. Hb4† i t. d. z możliwym matem). 33. Wd4 grozi 34. Wda4 i Wa8 mat.

Ta sama koncepcja byłaby na 31. Wc8 32. Wd4 (bezcelowe byłoby 32. Wd8 z powodu He6 33. Wd4, c5!) Hf6 33. Ka3, lub też 32... Hg7 33. Ka3, Hf8 34. Wb4 i t. d. z atakiem matowym.

32. c2—c3!! —

Po Ka3, Hf8 33. b4, Wc8 mogłyby się jeszcze czarne utrzymać, podczas, gdy obecnie będą się musiały poddać.

32. — Hg7—f8

Lub też 32... We2†, 33. Ka3! Hf8† 34. b4, Hh8, (34... He7 35. Wa7 z groźbą 36. Ha5 i Wa8 mat

Teraz opuszczenie 7 linji przez We7 daje białym rozstrzygające tempo) 35. Kb3, Hf6 36. f5! i czarne nie mogą odparować groźby 37. Wd7 lub Wd8†.

33. Wa5—a7 Czarne poddają się, gdyż teraz grozi Ha5 i Wa8 mat, zaś po 33... We2† 34. Kc1, He7 35 Ha5 i t. d.

Uwagi Dr. S. Tartakowera specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA Nr. 249

Turniej ku pamięci Trebitscha 1929

Białe	Czarne
E. Grünfeld	**Igel**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 b7—b6
3. Sb1—c3 —

Tutaj można grać też dla wzmocnienia centrum f3, co poleca Bogolubow.

3. — Gc8—b7
4. Hd1—c2 d7—d5

O wiele lepsze niż 4... d6, jak grał przeciwko mnie Dr. Tarrasch na turnieju w Semmeringu w r. 1926.

5. Sg1—f3 e7—e6
6. Gc1—g5 Gf8—e7
7. e2—e3 —

Tutaj można również grać 7. c×d5, S×d5 8. S×d5, G×d5 9. G×e7, H×e7 10. e4, Hb4† 11. Sd2, Gc6 12. Hc3 i t. d. (Helling-Forder Duisburg 1929), lecz odrzuciłem ten system gry z powodu możliwości nierozegranej, gdyż musiałem wygrać tę partję.

7. — 0—0

7. Sbd7 8. c×d5 e×d5 9. Gd3, 0—0 10. 0—0—0! dałoby przewagę białym.

8. c4×d5 Sf6×d5
9. Gg5×e7 Hd8×e7
10. Sc3×d5 Gb7×d5
11. Gf1—d3 f7—f5

Najlepiej, gdyż 11... Hb4† 12. Ke2 byłoby bezcelowe.

12. 0—0 Sb8—c6

To przesłonięcie piona c7 zemści się później, ale również nie można było grać 12... G×f3 13. g×f3, poczem Gd3 odegrałby później dużą rolę.

13. a2—a3 He7—d6
14. Sf3—d2! Wf8—f6
15. f2—f4 Wf6—g6

Manewr wieżą nie wzmocnił pozycji czarnych, ponieważ atak jest łatwy do odparowania.

16. Wf1—f2 Wa8—f8?

Ten ruch powoduje przegraną. Trzeba było grać 16... Se7.

17. Wa1—c1! Wf8—f7

Pion c7 nie może być w inny sposób obroniony, gdyż na Wc8 nastąpi Ga6.



18. Gd3—b5! Gd5×g2

Jeszcze najlepsza szansa.

19. Wf2×g2 Wg6×g2†

Nieco lepiej było wprzód grać 19... S×d4 20. e×d4 H×d4† 21. Kh1 W×g2 22. K×g2 i potem Hd5†, ażeby na 23. Sf3, H×b5, łatwiej móc bronić pola e5.

20. Kg1×g2 Hd6—d5†
21. Sd2—f3 Hd5×b5
22. Hc2×c6 Hb5×b2†
23. Wc1—c2 Hb2×a3
24. Sf3—e5! Wf7—f6

Konieczne, gdyż czarne nie mogą oddać piona e6, a 24... We7 jest nieaktualne z powodu mata na a8.

25. Hc6×c7 h7—h6
26. Kg2—f2 Ha3—a4

27. d4—d5! e6×d5
28. Hc7—d8† Wf6—f8

Jeżeli 28... Kh7 to nastąpi 29. Wc8 z nieuchronnym matem na h8, a czarne mają tylko jednego bezwartościowego szacha na a2.

29. Hd8×d5† Kg8—h7
30. Wc2—c7 Wf8—f6
31. Se5—d7 i wygrywa.

Uwagi E. Grünfelda specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA Nr. 250

Turniej ku pamięci Trebitscha 1929 roku.

Białe — Czarne
B. Hönlinger — **R. Spielmann**

1. d2—d4 d7—d5
2. Sg1—f3 Sg8—f6
3 c2—c4 c7—c6

Teorja poleca tutaj 3. . c5 4. c×d5, c×d4 i t. d. i białe nie uzyskują żadnej realnej przewagi.

4. e2—e3 e7—e6
5. Gf1—d3 Sb8—d7
6. Sb1—c3 —

Tem samem białe wybierają warjant merański, który zapewnia czarnym dobrą grę, roszada zaś nie pozwalałoby na to.

6. — d5×c4
7. Gd3×c4 b7—b5

Jeżeli 7... a6? to 8. e4! b5 9. Gb3! b4 10. e5 z przewagą białych

8. Gc4—d3 —

Posunięcie Bogolubowa Gb3 wydaje się być obalone z powodu 8... b4!

8. — a7—a6
9. a2—a4 —

Nawet najsilniejszego ruchu e4 mogą się czarne nie obawiać 9... c5! 10. e5, c×d4 11. S×b5, S×e5! 12. S×e5, a×b5 i białe mają wprawdzie dwa połączone wolne piony na hetmańskiem skrzydle, lecz czarne mają lepsze widoki z powodu silnej pozycji w centrum.

9. — Gc8—b7
10. 0—0 —

W partji Koltanowski—Winter Ramsgate 1929 nastąpiło 10. Hc2, Wc8 11. He2, Hb6 (Ge7!) 12. 0 - 0, b4 13. a5 i t. d. z przewagą dla białych.

10. — b5—b4
11. Sc3—e4 c6—c5
12. Se4—d2 —

Lub też S×c5, G×c5! 13. d×c5, S×c5 i t. d.

12. — c5×d4

Silniejsze byłoby 12... Gd6! 13. Sc4, Gc7 14 He2, 0—0 i czarne stoją nieco lepiej (Vidmar—Dus-Chotimirski Petersburg 1909).

13 e3×d4 Gf8—e7
14. Hd1—e2 a6—a5
15. Sf3—e5 0—0
16. Sd2—f3 Sd7×e5

Być może, że 16... Sb6, pomimo groźnego posunięcia 17. Sg5 dawałoby wygodniejszą obronę.

17. d4×e5 Sf6—d7
18. Wf1—d1 Hd8—c7
19. Gc1—f4 Sd7—c5
20. Wa1—c1 Wf8—d8

Prostsze było tu uwolnienie hetmana przez 20... Wac8 i Hb8.

21. Sf3—g5 —

Tem rozpoczyna biały silny atak. Jeżeli 21... h6 to 22. Hh5.

21. — g7—g6
22. He2—g4 Wd8—d4?

To powinno kosztować partję, trzeba było grać Gf8!

23. Sg5×h7? —



23. S×f7! wygrywało np. 23... K×f7 24. G×g6†, h×g6 25. W×d4, Wd8 26. Ge3!, lub 23... Wf8 24. G×g6!, a na 24... Hc6 zagrałyby białe f3.

Posunięciem w partji białe zasadniczo nie grożą niczem, tak że przeciwnik ma czas na wzmocnienie swej pozycji.

23. — Wa8—d8
24. h2—h4 Wd4×d3
25. Wd1×d3 Wd8×d3
26. Sh7—f6† Ge7×f6
27. e5×f6 e6—e5
28. Gf4—e3 —

Dłuższy opór stawiało jeszcze Hg5.

28. — Hc7—d7!
29. Hg4—g5 Sc5—e6
30. Hg5×e5 Hd7—d6
31. He5×a5 Wd3—d1†
32. Wc1×d1 Hd6×d1†
33. Kg1—h2 Hd1—g4
34. g2—g3 Hg4—f3
35. Kh2—h3 Hf3—g2†

Białe poddają się.

Uwagi E. Grünfelda specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA Nr. 251

3 partja meczu.

Białe: Czarne:
S. Glocer **M. Czerniak**

Sycylijska.

1. e2—e4 c7—c5
2. Sg1—f3 Sg8—f6
3. d2—d4 c5×d4
4. Sf3×d4 Sb8—c6
5. Sb1—c3 e7—e6
6. Gc1—e3 Gf8—b4
7. Gf1—d3 d7—d5
8. e4×d5 Sf6×d5
9. Sd4×c6 b7×c6
10. Ge3—d2 Hd8—f6
11. Sc3—e4! Hf6×b2
12. 0—0 Gb4—e7
13! Hd1—f3? —

Należało grać 13. c4, Hd4 14. He2, zaś po 13... Ga6 14. Ha4! Hb7 15. Wb1 i t. d.

13. — 0—0
14. c2—c4 f7—f5!
15. c4×d5 c6×d5!

Oczywiście nie f×e4, gdyż 16. H×e4 z atakiem na pole h7.

16. Gd2—c3! Hb2—a3

Skoczka bić nie wolno; np. f×e4 17. H×f8†, K×f8 18. G×b2, albo d×e4 17. G×e4 f×e4 18. H×f8† i t. d.

17. Hf3—g3 Wf8—f7
18. Gd3—b5 —



18. — f5×e4
19. Gb5—e8 Wf7—f6
20. Gc3×f6 Ha3×g3
21. h2×g3 Ge7×f6
22. Wa1—c1 Gc8—a6
23. Ge8—c6 Wa8—b8
24 Wc1—b1 Wb8—f8!
25. Gc6—b5 —

Jedyne, jeśli Wfe1 to Gd4! z wygraną, jeżeli zaś 25. Wfd1 to Gd3 24. Wb4, a5! i t. d.

25. — Ga6×b5
26. Wb1×b5 Gf6—d4!
27 Wb5—b3 —

Wymuszone groźbą e3!

27. — Gd4—b6
28. a2—a4 —

Białe znalazły się w prawie tempowej pozycji i nie mają już dobrych posunięć.

28. — g7—g6
29. Wb3—c3 Kg8—g7
30. Wc3—a3 d5—d4
31. Wf1—e1 d4—d3!
32. Wa3—a2 —

Nie W×e4?, W×f2 33. Kh2, We2 z wygraną.

32. — Wf8×f2?

Przedwczesne, należało grać e5! (33. W×e4?, W×f2 34. W×f2, d2! z wygraną), a dopiero później bić na f2.

33. Wa2×f2 e4—e3
34 Wf2—a2 —

Najlepsze; nie Wfe2, d×e2 35. W×e2, Kf6 36. Kf1, Kf5 37. Wa2, Kg4 i wygrywa.

34. — d3—d2
35. Kg1—f1 d2×e1H†
36. Kf1×e1 Kg7—f6
37. Ke1—e2 Kf6—f5
38. Ke2—f3 h7—h5
39. Wa2—c2 e6—e5
40. Wc2—c8 e5—e4†
41. Kf3—e2 Kf5—g4
42. Wc8—g8 g6—g5
43. Wg8—h8 Remis.

Uwagi M. Czerniaka.

PARTJA Nr. 252

TURNIEJ W BARCELONIE

Otwarcie Katalońskie.

Białe: **Dr. S. Tartakower.** Czarne: **V. Marin.**

1. d2—d4, d7—d5 2. g2—g3 (Poraz pierwszy grane na turnieju w Barcelonie, z tej racji nazwano ten warjant partją katalońską). Gc8—f5 3. Gf1—g2, e7—e6 4. Sg1—f3, h7—h6. (Aby zachować gońca po ewentualnem Sh4.) 5. 0—0, Sg8—f6 6. c2—c4, c7—c6 7. Sb1—c3, Sb8—d7 8. b2—b3 Gf8—d6 9. Gc1—b2, 0—0 10. Wf1—e1 Sf6—e4. (Inny plan czarnych polega na przygotowaniu posunięcia e6—e5 (He7, Wfe8. Wad8 etc.) 11. Sf3—d2, Sd7—f6 12. Sd2×e4, Sf6×e4 13. Sc3×e4. d5×e4, 14. Hd1—d2, Hd8—g5 15. Hd2×g5, h6×g5 16. f2—f3, e4×f3 17. Gg2×f3, Gd6—b4 18. We1—d1 Gf5—c2 19. Wd1—c1, Gc2—g6 20. e2—e4, f7—f5 21. e4×f5, Gg6×f5! 22. Gb2—c3, Gb4×c3 23. Wc1×c3, Wa8—d8 24. Wa1—d1, g5—g4 25. Gf3—g2, Wf8—f7 26. d4—d5, Wf7—d7 27. Wd1—f1, c6×d5 28. c4×d5, g7—g6 29. d6×e6, Gf5×e6 30. Wc3—e3, Ge6—f5 31. Gg2—e4 Wd8—f8 32. Ge4×f5, g6×f5 33. We3—e5, Wd7—f7 34. Wf1—e1, Kg8—g7 35. Kg1—f2, Kg7—g6 36. We5—e7, Wf7×e7 37. We1×e7, Wf8—f7 38. We7—e2 remis. (Słynny kompozytor hiszpański zupełnie poprawnie rozegrał całą partję).

PARTJA Nr. 253

TURNIEJ W ASTERDAMIE 1930 R.

Indyjska.

Białe: **Weenink** Czarne: **Dr. Euwe**

1, d2—d4, Sg8—f6 2. Sb1—c3, d7—d5 3. Gc1—g5, Gc8—f5 4. e2—e3, Sb8—d7 5. Gf1—d3, Gf5×d3 6. Hd1×d3, c7—c6 7. Sg1 f3

e7—e6 8. e3—e4, d5×e4 9. Sc3×e4, Hd8—b6 10 Gg5×f6, g7×f6 11. 0—0, 0—0—0 12. a2—a4, Sd7—e5 13. Hd3—e2, Se5×f3 14. He2×f3, f6—f5 15. Se4—g5, Wh8—g8. 16. Sg5×f7, Wd8—d7 17. Hf3—e2, c6—c5 18. Sf7—e5, Wd7×d4 19. Wa1—d1, Wd4×d1 20. Wf1×d1, Gf8—e7 21. a4—a5, Hb6×b2 22. Se5—c6, Hb2—f6 23. Sc6×a7†, Kc8—b8 24. Wd1—b1, e6—e5 25. He2—b5, b7—b6 26. Hb5—d7 i wygrywa.

Bibljografja.

Die Meister des Schachbretts, von Richard Réti. Morawska Ostrawa 1930. Wydawnictwo Julius Kittls Nachf. Cena 9 marek, w oprawie 12 marek.

Literatura szachowa wzbogacona została bardzo cennem dziełem p. t. „Mistrzowie szachownicy". Jest to podręcznik gry szachowej, który napisał nieodżałowany Ryszard Réti, słynący, jak wiadomo z głębokiego ujmowania zagadnień szachowych. Podręcznik ten pod względem zewnętrznym przedstawia się jako szereg krótkich monografji o tych wielkich mistrzach, którzy wywarli decydujący wpływ na rozwój myśli szachowej (Anderssen, Morphy, Steinitz, Lasker, Tarrasch, Capablanca, Alechin i t. d.). Barwne i niezwykle pouczające monografje zawierają charakterystyczne dla każdego mistrza partje, wyjaśniające na czem polegała rola poszczególnych mistrzów w kształtowaniu pojęć szachowych. Mamy więc do czynienia z wysoce interesującym rysem historycznym o ideach w strategice szachowej. Ale autor, ani na chwilę nie traci z oczu, że książka jego ma być właściwie podręcznikiem. Cały materjał jest ułożony i uzupełniony pod kątem dydaktycznym Warjanty np. są omawiane z punktu widzenia ich logiki wewnętrznej. Autor dokazał nielada sztuki: napisał poważny podręcznik, nie będąc ani przez chwilę nudnym.

W dzisiejszym numerze podajemy urywek z nowego dzieła, które, nawiasem mówiąc, pod względem graficznym wydane jest wprost wspaniale.

„Mistrzowie Szachownicy" jest pierwszym tomem wydawnictwa, które ma obejmować całokształt działalności Réti'ego. Tom drugi będzie zawierał studja Réti'ego, tom trzeci—jego partje partje, a tom czwarty—zebrane artykuły niedawno zgasłego mistrza.

WIADOMOŚCI

Katowice.

W turnieju o mistrzostwo Policji Woj. Śląskiego wyszedł zwycięzcą asp. Kubaczka 16 p. przed przod. Tycem 13 p. Obaj zwycięzcy należą do silnych lokalnych zawodników.

Królewska Huta.

Turniej o mistrzostwo miasta jest już na ukończeniu, kilka zawieszonych partj rozstrzygnie jedynie o dalszych nagrodach. Obecny stan turnieju jest następujący: 1. Wojdysławski 12 p. 2. Rybiński 10 p. 3. Inż. Teichmann $7^1/_2$ p. 4. Wawrzyczek 7 p. 5. Gabryś 7 p. 6. prof. Sprecher $6^1/_2$ p.

Warszawa.

Zrzeszenie pracowników umysłowych Polskich Zakładów Philips S. A. zorganizowało sekcję szachową złożoną z 20 członków. Zapoczątkowano działalność sekcji kwalifikacyjnym turniejem szachowym, pod kierownictwem członka zarządu Polskiego Związku Szachowego p. L. Orlańskiego. Turniej zakończył się zwycięstwem p. H. Walfisza, który z 14 możliwych punktów wygrał $13^1/_2$. Drugą nagrodę otrzymał p. S. Bukowski ($11^1/_2$ punkt.). Sekcja przystępuje do P. Z. S.

Rzym.

Dnia 29 stycznia zmarł Carlo Salvioli znany zaszczytnie włoski teoretyk szachowy. Jego 3-tomowe dzieło „Teoria e pratica del giuoco degli scacchi" należało do kapitalnych dzieł literatury szachowej.. W grze turniejowej wykazał również wysoką klasę, zdobywając 1-szą nagrodę na turnieju w Medjolanie w roku 1881.

Amsterdam.

Zakończył się tutaj mały międzynarodowy turniej, w którym oprócz mistrzów krajowych grał jeszcze Spielmann. Zupełnie nieoczekiwane, ale zasłużone zwycięstwo odniósł H. Weenink (4p.) przegrywając tylko ze Spielmannem. Drugim był Euwe (3p). Trzecią nagrodę podzielili Landau i Spielmann ($2^1/_2$p.). Ostatnie miejsce zajęli Addicks i Van den Bosch ($1^1/_2$p.).

Berlin.

Mały turniej szachowy zakończył się tu zwycięstwem Saemischa i Rellstaba po $3^1/_2$p., trzecim był Ahues $2^1/_2$p., ostatnim był Richter 2p.

Liège.

Jest tu projektowany na miesiąc sierpień i wrzesień turniej międzynarodowy; bliższe szczegóły są dotychczas nieznane.

DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA.

363. Dr. T. Gluziński
Warszawa

(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

364. Th. C. Henriksen
Norwegja

(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

365. J. J. Hajszeryk
Łazy

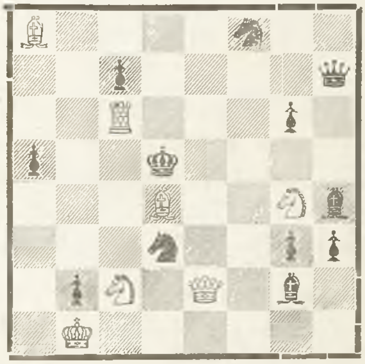
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

366. L. Tuhan-Baranowski
Warszawa

(Oryginalne)



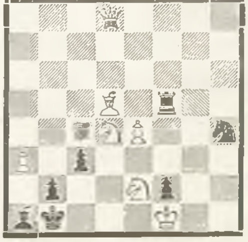
Mat w 2 posunięciach

367. M. Wróbel
I nagr. Polska Zachodn 1929



Mat w 3 posunięciach

368. L. Tuhan-Baranowski
II nagr. Polska Zach. 1929



Mat w 3 posunięciach

369 T Pawłowski.
III nagr. Polska Zachodn. 1929



Mat w 3 posunięciach

Narodowy turniej zadaniowy Polski Zachodniej ku uczczeniu jubileuszu 25 lecia zdobycia tytułu mistrzowskiego przez D. Przepiórkę należał do najlepszych krajowych konkurencji. Zgłoszono 38 zadań, które jubilat w następujący sposób uszeregował I nagr. M. Wróbel, II L. Tuhan-Baranowski III. T. Pawłowski 1, 2 i 3 wzm. zaszcz. E. Wolański, oraz specjalną nagr. za najlepsze zadanie śląskie: B: Kg1, Hf3, Ga3, c4, Pa4 (5) Cz: Ke5, Gh1 Pa5, e7.e5, g2 (6) Zadanie typu White to play.

II międzynarodowy turniej zadaniowy „Świata Szachowego"

Rozstrzygnięcie w dziale dwuchodówek za rok 1929.

W konkursie za rok 1929 brało udział 44 zadań, jest więc to liczba jak na roczny konkurs poważna, Z pośród tych prac ubyło kilka kompozycji, z racji niepoprawności.

Nr. 215 było drukowane jeszcze w innem piśmie.
Nr. 255 uboczne rozwiązanie 1. Sb5.
Nr. 258 uboczne rozwiązanie 1. Sc7.
Nr. 266 uboczne rozwiązanie 1. Kb7 K×b8.
Nr. 294 Zbyt wielkie podobieństwo z pracami R. Cofmana Revista de sah 1928.
Nr. 296 nierozwiązalne po Sf4†.
Nr. 306 uboczne rozwiązanie 1. Ge2† i Gc4†.

Uznano za dobre, które w słabiej obesłanym konkursie miałyby szanse na wyróżnienie: Nr. 214, 217, 256, 257, 281, 283, 317, 346.

Pod rozwagę wzięto następujące kompozycje, którym przyznano wyróżnienia, Są to następujące zadania: Nr. 213, 218, 238, 254, 278, 279, 280, 302, 304, 315, 327, 328, 343.

Nagrody i wyróżnienia przyznano w następujący sposób:

I — II. nagroda ex aequo 30 + 20 Złp. K. A. L Kubbel Nr. 302 Pimenow i Umnow Nr. 327.

III nagroda 15 Złp. A. Mari Nr. 278.

302. K. A. L. Kubbel
I — II nagroda ex aequo



Mat w 2 posunięciach

327. Pimenow i Umnow
I — II nagroda ex aequo



Mat w 2 posunięciach

278. A. Mari.
III nagroda



Mat w 2 posunięciach

Wzmianki zaszczytne otrzymali:

1. J. Toth Nr. 328.
2. — 3. ex aequo J. Gross Nr. 218 i S. S. Lewmann Nr. 315.
4. L. Tuhan-Baranowski Nr. 343.

Pochwały ex aequo. Gulajew Nr. 213, Borgatti Nr. 238, Nietvelt Nr. 254, Dr. Foschini 279, Christoffanini Nr. 280, I. Katko Nr. 304.

I — II nagroda ex aequo K. A. L. Kubbel.

Bardzo żywa, aczkolwiek nieco ograna już kompozycja. Autor

potrafił w pozycji umieścić i półzwiązania (half-pin) i białe picaninny, czyli ruch piona d2 na wszystkie dostępne mu pola i ideę Schiffmanna Konstrukcja zgrabna i lekka.

I — II nagroda ex aequo Pimenow i Umnow.

Najbardziej oryginalna koncepcją ideowa polegająca na 3 krotnem przesłonięciu Gb8 przez skoczka na polach b7, b5 i e4. Czarną grę główną stanowią dwa zamknięcia (self-block) na pola f3. Jednak dosyć liczne duale i nieekonomiczna Wg1 deprecjonują to ciekawe zadanie.

III nagroda A. Mari.

Również ideowa kompozycja, polegająca na uwolnieniu związanych dwu białych figur. Wstęp dobry powoduje zamianę matów po szachu. Prócz tego w głównej grze zajmują czarne równocześnie linję swego piona e7.

1. wzmianka zaszczytna J. Toth [B: Ka7, Hc5, Wf1, g5, Gf6, Sc3, e1. Cz. Kf4, Hh2, Wa4, h3, Gf2, Sd2, P a5, d3, g6, h7 (7+10)].

Dobrze zbudowane zadanie z miłą choć niezbyt oryginalną grą. Dobre zwodnicze rozwiązanie Ka6 i piękny wstęp. Prócz dwu uwolnień, dwa zamknięcia (self-block) i przesłona (interferenc).

2. — 3 wzmianka zaszczytna ex aequo J. Gross [B: Kc7, Hd7, Wa4, e8, Gb1, g1, Sc4, c6 Pb3, b7, Cz: Kd5, Hc2, Wf3 Gg7 Se3, 4e; Pa5, a7, d6, e5, f7 (10+11)].

Bogata w odmiany praca, o licznych motywach strategicznych. Czarna gra główna zawiera cały szereg przesłon różnego rodzaju. Konstrukcja jednak przedstawia dużo do życzenia, szczególnie Gb1 jest zupełnie niewykorzystany. Przeniesienie piona z b3 na d3 w zupełności zastępuje nieekonomicznego Gb1.

2. — 3. wzmianka zaszczytna ex aequo S. S. Lewmann [B: Ka7, Hh8, Wd4, d6, Gc7, b1, Se7, h4 Pc3, c6, g3, g6 Cz: Ke5, Hg7, Wf8, h7, Ga6, g1, Sb8, d7, (12+8)].

Temat tego bardzo współczesnego zadania to „anti-Goethardt" połączony zręcznie z jednolitą grą skoczkową, powodującą dwa uwolnienia i przesłonę. Gra poboczna prawie, że zupełnie nie istnieje.

4 wzmianka zaszczytna L. Tuhan-Baranowski [B: Ka6, Hb6, Wc5, d3, Gg3, h7, Sa4, b4, Pb7, c2, f2, g2, Cz: Ke4, Hd1, Wb3, g6, Gd7, f8, Sd8, g4 Pb5 d2, f3, f7 (12+12)].

Typowe zadanie dwuchodowe, operujące współczesnem tematem. Wstęp dobry i dwa uwolnienia stanowią jądro tej pracy. Dodatkowo celem uniknięcia niepoprawności autor dodaje białego piona na g2 i czarnego na f3.

Pochwały ex aequo.

213 (Gulajew) Dobry wstęp i jednolita strategiczna gra skoczka b5.

238 (Borgati) Nieco ograna, ale dobrze zbudowana koncepcja gry skoczka c5.

254 (Nietvelt) Idea Schiffmanna połączona z dwukrotną przesłoną wieży.

279 (Dr. Foschini) Świetny wstęp i dobra zamiana matów, brak jednak większej gry nie pozwolił na przyznanie wyższego miejsca.

280. (Christoffanini) Dobra gra na linjach a1—d5—g8, liczne jednak duale umniejszają wartość tej kompozycji.

304 (Katko) Zadanie trochę w starym stylu, pozycja pół związania (half-pin) stwarza dwa uwolnienia z matami na a7 i g1.

Sędziowie: D. Przepiórka, K. Sypniewski, M. Wróbel.

Świat Szachowy

można nabywać w Kioskach i Księgarniach

Wydawnictwo Warszawskiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej

DRUK. A. BIAŁOBRZESKIEGO, WARSZAWA, ŻÓRAWIA 7. TEL. 245-83.